



A Few
Acres *of* Snow



A Few Acres of Snow

'A Few Acres of Snow' est un jeu pour deux joueurs sur le conflit entre l'Angleterre et la France pour le contrôle de l'Amérique du Nord, qui s'est déroulé au cours du dix-septième et dix-huitième siècle.

Les actions que vous pouvez effectuer dans la partie sont déterminées par vos cartes en main et celles de la pioche. Chaque nation a son propre lot de localisation et de cartes d'empire. Vous augmentez le nombre de vos actions disponibles en ajoutant des cartes à votre défausse, qui deviendra votre pioche. Les cartes sont de deux types, les cartes de localisation et les cartes d'empire. Vous ajoutez les cartes de localisation à votre pioche en colonisant de nouvelles localisations ou en s'emparant de celles de l'ennemi. Les cartes d'empire sont simplement sélectionnées, bien que certaines d'entre elles doivent être payées.

Chaque joueur commence avec le contrôle d'un nombre de localisations et aura les cartes de localisation correspondantes dans sa pioche de départ. Les cartes de localisation peuvent être utilisées pour coloniser de nouvelles localisations, développer des localisations existantes, construire des fortifications et lancer des attaques. Les localisations peuvent aussi fournir des moyens de transport, des revenus, des colons et des milices.

Les cartes d'empire comprennent une variété de différents types de cartes. Beaucoup d'elles ont une fonction militaire, comme l'infanterie régulière et l'artillerie de siège. D'autres

cartes augmentent votre nombre d'actions disponibles, comme la carte gouverneur, qui vous autorise à retirer des cartes de votre main. Vous avez besoin d'adapter les cartes dans votre pioche pour répondre à vos objectifs. Si vous souhaitez développer vos villes rapidement alors cela vous aidera d'avoir plus de cartes colon dans votre pioche. Si vous voulez gagner par la seule force des armes alors incorporez des cartes militaires.

Il y a aussi des cartes d'empire neutres qui peuvent être prises par chaque joueur. Les plus intéressantes d'entre elles sont les cartes Natifs Américains. Les Natifs Américains vous permettent de faire des embuscades et des raids chez votre adversaire. Les raids en particulier peuvent être plus gênants pour votre ennemi, surtout s'il est Anglais.

La partie peut se terminer soudainement si un joueur capture une localisation particulière, par exemple si l'Anglais prend Québec. Cela se terminera aussi si l'un des joueurs capture un certain nombre de cubes et de disques à son adversaire ou quand s'il gère le placement de tous ses disques sur le plateau. Dans ce dernier cas, les joueurs totalisent les points pour voir qui a gagné.

Composants du jeu

Ainsi que ce livre de règle et le plateau de jeu, vous aurez aussi les éléments suivants:



12 Disques ville anglaise



9 Disques ville française



12 Disques fortification



18 Cubes village anglais



18 Cubes village français



2 Marqueurs force de siège



2 Cartes aide de jeu



1 Marqueur siège anglais



1 Marqueur siège français



110 cartes



Money

15 x pièces d'argent, d'une valeur de un chacune

15 x pièces d'or, d'une valeur de cinq chacune

Édition limitée

Si vous avez une édition limitée de ce jeu alors vous trouverez un lot différent de pièces dans la boîte. Les cubes village sont remplacés par les petites maisons, les disques ville par les grandes maisons, les disques fortification par les forts et l'argent en plastique par de l'argent en bois. Merci de bien garder à l'esprit pendant la lecture des règles, que certains termes utilisés ne correspondront pas aux pièces que vous avez.

Le plateau

Les localisations françaises de départ sont colorées en bleu. Les cubes village bleus doivent être placés dans les localisations carrées bleues et un disque ville bleu dans la localisation circulaire bleue.

Localisation neutre

Symbole colon
Cela indique que vous devez dépenser une carte avec un symbole colon pour être capable de coloniser la localisation.

Les **points de victoire** sont marqués à la fin de la partie. Vous doublez les points si vous avez un disque ville dans la localisation.

Toutes les localisations qui ont un symbole navire sont connectées à toutes les autres localisations avec un symbole navire. Le symbole indique aussi les cartes, avec un symbole navire dessus, qui peuvent être utilisées si un siège a lieu.

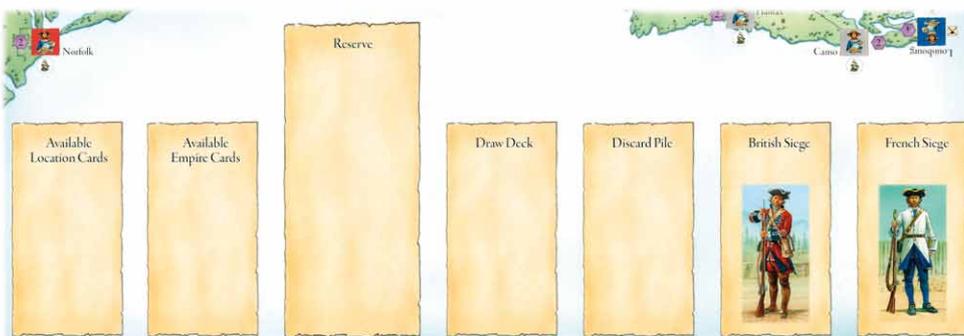
Bonus de défense ajuste le point de départ de la force du marqueur siège sur la Piste de siège.

Connexion rivière, qui nécessitera des bateaux pour la parcourir.

Connexion route, qui nécessitera des chariots pour la parcourir.

Piste indienne
Elles peuvent seulement être utilisées pour conduire un raid, mais pas pour coloniser ou attaquer.

Les localisations anglaises de départ sont colorées en rouge. Les cubes village rouges doivent être placés dans les localisations carrées rouges et les disques ville rouges dans les localisations circulaires rouges.



Chaque joueur a une série de cases intitulées de son côté du plateau qui sont utilisées pour ranger les cartes. Au début de la partie, chaque joueur mélangera et placera sa pioche initiale face cachée sur la case pioche. Vos cartes de localisation doivent être placées dans votre case de cartes de localisation disponibles. Elles n'ont pas besoin d'être mélangées puisque vous les prenez en cas de colonisation ou de sièges victorieux. Il est recommandé de classer les cartes par ordre alphabétique pour rendre la recherche de carte plus facile. Vos cartes d'empire, doivent être placées dans votre

case de cartes d'empire disponibles. Une fois encore, elles n'ont pas besoin d'être mélangées, puisque vous devrez y sélectionner les cartes selon votre choix et non de façon aléatoire. Lorsque vous jouez des cartes, vous les placez dans votre défausse. Lorsque votre pioche est vide, vous mélangez votre défausse pour faire une nouvelle pioche. Les cases des cartes siège anglais et siège français sont utilisées pour placer les cartes qui ont été utilisées au cours d'un siège.

Les cartes

Il y a deux types de cartes, les cartes de localisation et les cartes d'empire. Les cartes de localisation sont intitulées par le nom d'une localisation. Toutes les cartes sans nom de localisation sont les cartes d'empire. Il y a cinq couleurs de bordures de cartes. Celles avec une bordure rouge foncé ou rouge clair peuvent seulement être utilisées par le joueur anglais. Celles avec une bordure bleu foncé ou bleu clair peuvent seulement être utilisées par le joueur français. Les cartes avec une bordure verte sont neutres et peuvent être utilisées par chaque joueur. Les cartes à bordure rouge foncé et bleu foncé sont aussi les pioches initiales des joueurs Anglais et Français.

Exemple d'une carte de localisation



Exemple d'une carte d'empire



Parchemin – Les textes et les symboles dans cette zone détaillent les pouvoirs ou les usages de la carte. Certaines actions nécessitent que vous jouiez une carte avec un symbole spécifique. Ce symbole doit apparaître dans cette zone pour que vous puissiez l'utiliser.

Symboles de carte

Beaucoup de cartes ont une zone parchemin en bas qui contient du texte et/ou des symboles. Le texte expliquera le ou les actions qui peuvent être effectuées par la carte. Les symboles varient dans leur utilisation/emploi comme expliqué plus bas:

 **Bateaux** – une carte avec ce symbole peut être jouée pour vous autoriser à vous déplacer le long d'une rivière ou d'un lac.

 **Fourrure** – une carte avec ce symbole peut être utilisée de concert avec une carte négociant pour gagner de l'argent (deux pièces d'argent par carte fourrure jouée).

 **Argent** – une carte avec ce symbole peut être jouée pour gagner le montant d'argent indiqué dans la pièce.

 **Chariot** – une carte avec ce symbole peut être jouée pour vous autoriser à suivre une route.

 **Colon** – une carte avec ce symbole peut être jouée pour vous autoriser à coloniser une localisation qui a aussi ce symbole. Elle peut aussi être utilisée pour développer un village en ville.

 **Force militaire** – une carte avec ce symbole ou ces symboles peut être jouée pour augmenter votre force dans un siège. Chaque symbole sur la carte a une valeur de un point de force.

 **Navire** – une carte avec ce symbole peut être jouée pour permettre de naviguer en mer. Elle peut aussi être utilisée pour augmenter la force d'un siège, si la localisation assiégée a un symbole navire.

 **Embuscade** – une carte avec ce symbole est vulnérable aux embuscades.

NOTE IMPORTANTE: Les joueurs Anglais et Français n'ont pas les cartes de localisation identiques. Beaucoup de localisations Anglaises n'apparaissent pas sur les cartes de localisation Française. Là où des cartes de localisation apparaissent dans les deux lots de localisation, elles peuvent avoir les mêmes ou différentes connections et peuvent aussi avoir des pouvoirs différents.

Mise en place

Chaque joueur choisit un côté et prend les pièces de bois et les cartes correspondantes. Chaque joueur doit avoir:

Une **pioche initiale** (bordure rouge/bleu foncé).

Une **pioche de cartes de localisation disponibles** (bordure rouge/bleu clair).

Une **pioche de cartes d'empire disponibles** (bordure rouge/bleu clair).

Vous mélangez votre pioche initiale et placez-la face cachée sur votre case pioche. Vos cartes de localisation et vos cartes d'empire doivent être placées face visible sur les cases indiquées. Ces pioches n'ont pas besoin d'être mélangées.

Les cartes d'empire neutres (bordure verte) doivent être placées face visible à côté du plateau, ainsi chaque type de carte disponible peut clairement être vu (l'idéal est de ranger les cartes par même type afin de gagner de la place).

Placez l'argent à côté du plateau pour former une banque. Le joueur Français commence avec cinq d'argent et le joueur Anglais commence avec douze d'argent.

Chaque joueur commence avec un nombre de cubes et de disques sur le plateau, qui représente les localisations colonisées. Les cubes représentent des villages et les disques représentent des villes. Certaines localisations sont déjà colorées en rouge et en bleu, pour indiquer par quel côté elles sont initialement contrôlées. Le joueur Anglais place un cube sur chaque localisation à carré rouge et un disque sur chaque localisation à rond rouge. Le joueur Français fait pareil pour chaque localisation bleue. Avoir un cube ou un disque sur une localisation indique que vous la contrôlez.

Chaque joueur pioche cinq cartes du haut de sa pioche pour faire une main.

Début de la partie

Les joueurs jouent à tour de rôle, jusqu'à que soit un joueur réalise une pure et simple victoire ou que soit la partie se termine car un joueur a épuisé son stock de cubes ou de disques. Le joueur Anglais débute toujours le premier tour.

La première chose que vous devez faire lorsque c'est votre tour, c'est de vérifier si vous avez gagné un siège. Une fois que vous avez fait cela, vous effectuez deux actions. La seule exception à cela est au premier tour, où les joueurs n'effectuent qu'une seule action.

Une fois vos actions accomplies, vous piochez des cartes de votre pioche pour avoir une main de cinq cartes. Dès que votre pioche est épuisée, vous mélangez votre défausse et la placez face cachée pour former une nouvelle pioche. Vous pouvez terminer le tour avec plus de cinq cartes en main. Si c'est le cas, alors vous ne défaussez pas de cartes pour revenir à une main de cinq.

Les règles suivantes ne sont pas énoncées dans l'ordre que la phase se déroule. Les règles expliquant comment gagner un siège peuvent être trouvées à la suite de celles décrivant comment initier un siège.

Actions du joueur

Chaque tour, après avoir vérifié si vous avez gagné un siège, vous effectuez deux actions (plus n'importe quelles 'actions gratuites' que vous souhaitez faire). Vous ne faites qu'une seule action au premier tour de la partie.

Chaque action est un cas distinct et est résolue avant d'effectuer votre seconde action. Vous pouvez effectuer la même action deux fois. Il y a certaines actions qui sont des actions gratuites. Elles ne comptent pas dans vos deux actions et peuvent être effectuées à n'importe quel moment durant votre tour, sans rapport avec les autres actions que vous avez réalisé.

Les cartes que vous jouez, sont placées dans votre défausse. La seule exception à cela est les cartes jouées dans un siège. Ces cartes sont placées sur la bonne case siège, dépendant si vous êtes l'attaquant ou le défenseur.

Actions expansives

Chaque joueur tentera d'étendre son 'empire' en Amérique du Nord. Les actions suivantes lui permettent de le faire de différentes façons:

- Coloniser une localisation
- Développer une localisation
- Fortifier une localisation

Actions agressives

Ces actions impliquent les joueurs dans des conflits.

- Assiéger une localisation
- Renforcer un siège
- Raid
- Embuscade
- Prêtre/Leader Indien

Actions financières

Ces actions vous autorisent à gagner de l'argent.

- Prendre de l'argent
- Marchand
- Négociant
- Piraterie (seulement pour le Joueur Français)

Actions gestion de carte

Ces actions vous autorisent à gérer vos cartes d'une certaine manière.

- Ajouter une carte d'empire
- Défausser une ou plusieurs cartes
- Placer une carte en réserve
- Récupérer sa réserve (action gratuite)
- Gouverneur
- Intendant
- Soutien National (action gratuite)

Autres Actions

- Passer
- Se retirer d'un siège

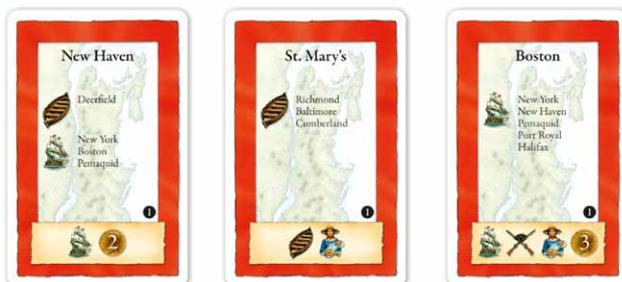
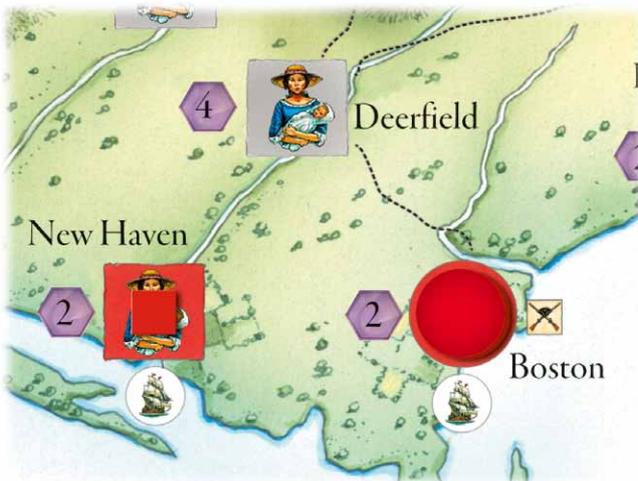
Actions expansives

Coloniser une localisation

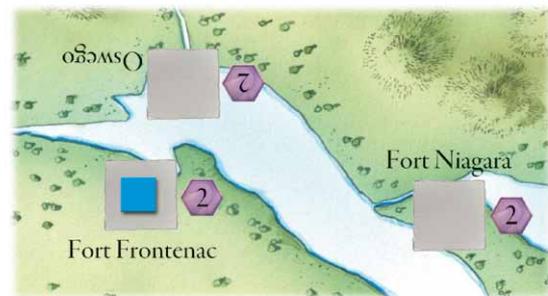
Cette action vous autorise à placer un de vos cubes dans une localisation neutre (une qui ne contient pas déjà un cube ou un disque). Vous devez tout d'abord jouer une carte de localisation qui est connectée à la localisation que vous souhaitez coloniser. Chaque carte de localisation a une liste de localisations qu'elle connecte. Elle indique aussi le type de transport requis pour atteindre ces localisations, qui peut soit être bateau, navire ou chariot. Vous devez alors jouer une seconde carte qui a le symbole de transport correcte. Si la localisation que vous avez l'intention de coloniser a un symbole colon alors vous devez jouer une troisième carte qui a un symbole colon. Souvenez-vous, les seuls symboles qui peuvent être utilisés apparaissent sur le parchemin de la carte.

Une fois que vous avez joué les cartes nécessaires, vous placez un de vos cubes village sur la localisation nouvellement colonisée. Vous prenez alors la carte de localisation de cette localisation depuis votre pioche de cartes de localisation disponibles et placez-la sur le haut de votre défausse. N'oubliez surtout pas de le faire, sinon vous n'obtiendrez pas le bénéfice de cette colonisation. Le nombre de cubes que vous placez est la limite du nombre de localisations que vous pouvez coloniser.

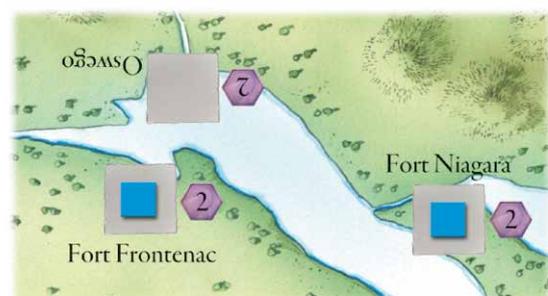
EXEMPLE: Le joueur Anglais souhaite coloniser Deerfield. Pour faire cela, il doit jouer la carte New Haven. Il doit alors jouer une carte avec un symbole bateau (il joue St. Mary's). Comme Deerfield a un symbole colon, il doit aussi jouer une carte avec un symbole colon (il joue Boston). Il place ensuite un cube sur la localisation Deerfield et prend la carte Deerfield des cartes de localisation disponibles et la place sur le haut de sa défausse.



EXEMPLE:



Le joueur Français souhaite coloniser Fort Niagara. Pour faire cela, il doit jouer la carte Fort Frontenac. Il doit ensuite jouer une carte avec un symbole bateau (il joue une carte bateau). Il n'a pas à jouer de carte avec un symbole colon. Il place un cube sur la localisation et ajoute la carte Fort Niagara à sa défausse.



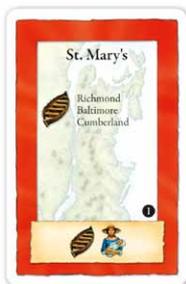
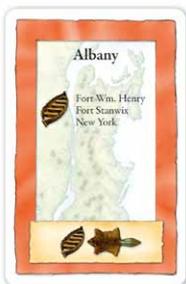
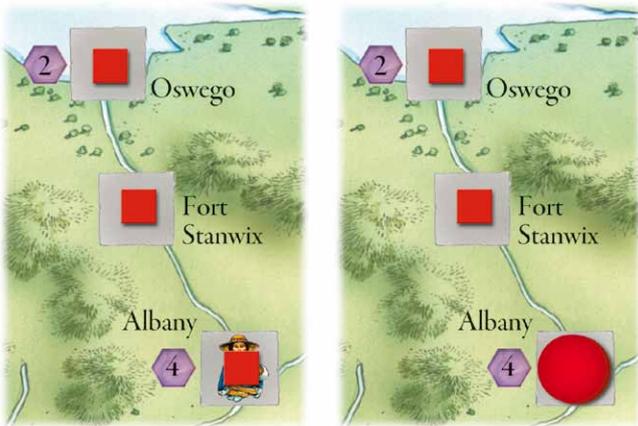
Développer une localisation

Un cube dans une localisation représente un village. Vous pouvez remplacer un cube avec un disque, qui représente une ville. Pour faire cela, vous devez tout d'abord jouer la carte de localisation pour la localisation que vous tentez de développer. Vous devez ensuite jouer une seconde carte qui a un symbole colon. Après, vous retirez votre cube de la localisation et le remplacez par un de vos disques. Le cube retourne dans votre stock. La principale raison pour développer une localisation est qu'elle fait gagner le double de points de victoire pour cette localisation à la fin de la partie.

Vous pouvez seulement développer les localisations qui ont une valeur d'un point de victoire, qui est indiqué à côté de la localisation sur le plateau. Le nombre de disques que vous avez, impose une limite au nombre de localisations que vous pouvez développer.

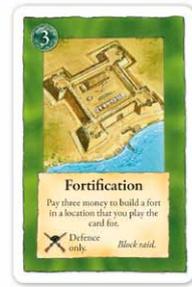
EXEMPLE: Le Joueur Anglais souhaite développer Albany. Il doit jouer la carte Albany et ensuite jouer une seconde carte avec un symbole colon. Il choisit de jouer la carte St. Mary's comme seconde carte. Il remplace alors le cube en Albany par un disque.

Notez que le Joueur Anglais a la possibilité de développer Oswego, comme il y a un point de victoire. Inversement, il ne peut pas développer Fort Stanwick car il n'y a pas de point de victoire.



Fortifier une localisation

Pour fortifier une localisation vous devez jouer une carte fortification et la carte de localisation pour la localisation que vous souhaitez fortifier. Vous devez aussi payer trois d'argent à la banque. Ensuite, vous placez un disque fortification sous le cube ou le disque de la localisation. Une localisation peut seulement avoir un disque fortification. Une localisation fortifiée commence un siège avec une force additionnelle de deux et est aussi immunisée aux raids. Le nombre de disque fortification est une limite au nombre de fois que cette action peut être sélectionnée.



Restrictions importantes à l'utilisation des cartes de localisation

Vous ne pouvez pas utiliser une carte de localisation de quelque manière que se soit si vous n'avez pas le contrôle de cette localisation ou si elle n'est pas connectée à Boston (si vous êtes Anglais) ou Québec (si vous êtes Français), ou si elle est en état de siège. Vous contrôlez une localisation si vous y avez un cube ou un disque. Une localisation est connectée à Boston/Québec si elle peut tracer une série de connections via des localisations contrôlées. Ces connections peuvent être des rivières, des lacs, des routes ou la mer, mais pas les Pistes indiennes. Les localisations qui ont un symbole navire sont considérées connectées à chacune des autres localisations avec un symbole navire. Les localisations le long de la rive du même lac sont toutes considérées comme étant connectées entre elles.

Vous pouvez quand même défausser de telles cartes ou les retirer de votre main via l'action gouverneur.

Actions agressives

Assiéger une localisation

À un certain moment de la partie, vous pouvez attaquer votre adversaire, avec l'intention de prendre le contrôle d'une de ses localisations, ou au moins la rendre neutre.

Tout d'abord, vous devez jouer une carte de localisation qui connecte la localisation que vous tentez d'assiéger. Ensuite, vous devez jouer une carte avec le bon symbole transport (exactement de la même façon que si vous tentiez de coloniser la localisation). Vous devez ensuite jouer une carte qui a au moins un symbole militaire. Les deux premières cartes sont placées dans votre défausse. La troisième carte, celle avec une force militaire, doit être placée dans une case carte Siège. Si vous êtes le Joueur Anglais alors vous la placez dans la case Siège Anglais, si vous êtes le Joueur Français alors vous la placez dans la case Siège Français.

Vous prenez maintenant votre marqueur siège et le placez près de la localisation que vous assiégez. C'est pour vous rappeler quelle localisation vous êtes en train d'assiéger.

Le marqueur force de siège est maintenant ajusté selon les forces initiales des deux camps. Vous devez utiliser la bonne Piste de siège, à savoir, si vous êtes le Joueur Anglais alors vous utilisez la Piste de siège Anglaise. Placez le marqueur force de siège sur la case '1', en faveur du défenseur (chaque localisation a une force de défense de un). Déplacez-la de deux cases en faveur du défenseur s'il y a un disque fortification sur la localisation. Déplacez-la d'un nombre de

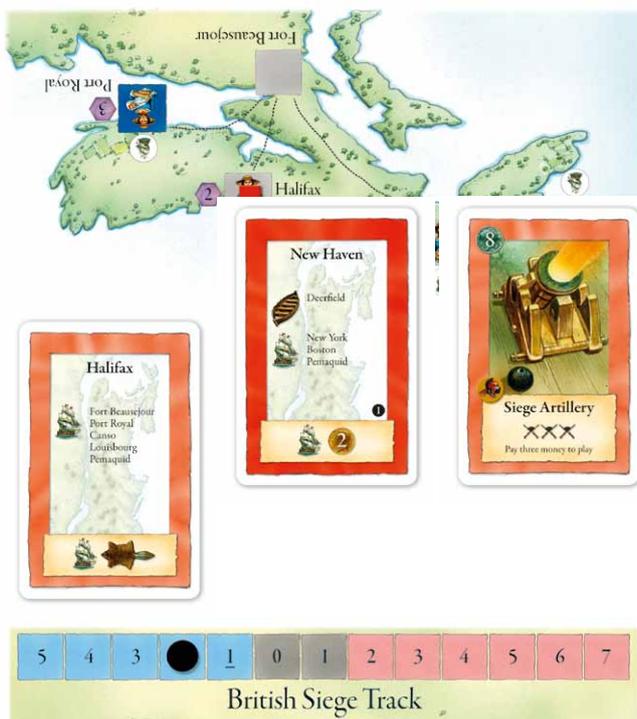
cases en faveur du défenseur, égal à n'importe quel modificateur de défense qui apparait adjacent à la localisation. C'est la force initiale du défenseur. Maintenant, déplacez le marqueur d'un nombre de cases en faveur de l'attaquant selon la force militaire de la troisième carte qu'il a joué.

Le siège est à présent en cours. Il prendra fin jusqu'à qu'un joueur, soit le gagne ou soit s'y retire. Une localisation peut être en état de siège indéfiniment. Vous pouvez seulement attaquer une localisation à la fois, bien que vous puissiez être impliqué dans un autre siège comme défenseur.

Utilisation des cartes de localisation dans des sièges

Si vous jouez une carte de localisation pour utiliser sa force militaire alors vous pouvez seulement utiliser le symbole soit force militaire ou soit navire, mais pas les deux. Par exemple si vous jouez la carte New York pour un siège ayant lieu dans une localisation avec un symbole navire, vous ajoutez seulement un à votre force de siège, en utilisant le symbole soit militaire ou soit navire.

EXEMPLE: Le Joueur Anglais décide d'assiéger Louisbourg. Il joue la carte Halifax (qui est connectée par la mer à Louisbourg), une carte avec un symbole navire et une carte artillerie de siège (pour qui il doit aussi payer trois d'argent). Il place son marqueur siège à Louisbourg. Les deux premières cartes qu'il joue vont dans sa défausse, alors que la carte artillerie de siège va sur la case des cartes siège Anglaises.

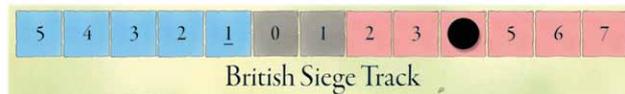


Comme Louisbourg a une force de défense de un, cela lui donne un modificateur de un. Le marqueur commence sur la case '2' en faveur de la France.



Le Joueur Anglais ajuste ensuite le marqueur en sa faveur pour enregistrer les trois points de force de la carte artillerie de siège qu'il a joué.

Comme seconde action, le joueur Anglais joue une carte infanterie régulière. Il joue aussi une carte chef militaire, qui est une action gratuite. Il ajuste le marqueur de trois cases en sa faveur. Il place les deux cartes sur sa case siège.



C'est maintenant au tour du joueur Français. Il doit maintenant décider s'il va laisser tomber ou pas Louisbourg. Il décide de lutter. Pour sa première action, il joue une carte infanterie régulière et pour sa seconde action, il joue la carte Port Royal, qui a un symbole navire. Comme Louisbourg a un symbole navire adjacent, cela signifie que le symbole navire d'une carte a une force militaire de un. Le joueur Français déplace le marqueur force de siège de trois cases en sa faveur. Il place les deux cartes sur la case de carte siège Anglais de son côté du plateau. Cela sécurise Louisbourg pour le moment. Notez que le joueur Français ne peut pas utiliser la carte Louisbourg comme la localisation est en état de siège.



Gagner un siège

Au début de votre tour, vous devez vérifier les deux Pistes de siège pour voir si vous avez gagné un siège.

Si vous êtes l'attaquant dans un siège et que le marqueur force de siège correspondant indique que vous avez un avantage en force de deux ou plus, alors vous gagnez immédiatement ce combat.

Vous retirez le cube/disque de l'autre joueur de la localisation que vous avez attaqué et conservez-le (vous marquez des points pour la capture de cubes et de disques de votre adversaire à la fin de la partie). Vous retirez aussi et retournez au stock le disque de fortification de la localisation. Si la localisation que vous attaquez a un symbole colon alors vous devez jouer une carte de votre main qui a un symbole colon si vous souhaitez y placer un de vos cubes village. Si la localisation n'a pas un tel symbole alors vous placez un de vos cubes sur la localisation. Si vous placez un cube sur la localisation alors vous prenez la carte de localisation pour cette localisation de votre pile disponible et la placez en haut de votre

défausse. Cela ne compte pas comme une de vos actions. Si vous ne placez pas un cube alors la localisation devient neutre. Notez que le joueur perdant conserve la carte de localisation pour la localisation, mais elle est désormais inutile.

Si vous êtes le défenseur dans un siège et que vous avez un avantage en force militaire de ou plus, alors vous gagnez immédiatement ce combat. Vous conservez le contrôle de la localisation.

Une fois qu'un siège est terminé, les deux joueurs récupèrent leurs cartes de la case siège correspondante, à savoir que si l'Anglais était l'assiégeant alors chaque joueur prend leurs cartes de la case siège Anglais. Le gagnant place toutes ses cartes dans sa défausse. Le perdant doit sélectionner une des cartes pour être remise dans son pile empire ou pile neutre empire avant de placer le reste dans sa défausse. Il ne peut pas choisir de perdre une carte de localisation. Le joueur Français peut choisir la carte infanterie qui fait partie de sa pioche initiale. Si le perdant n'est pas capable de sélectionner une carte à retirer alors il ne fait rien. Le marqueur siège attaquant est récupéré.

EXEMPLE: Dans le siège Anglais de Louisbourg, le joueur Anglais a réussi à prendre le dessus. Au début de son tour, le marqueur siège indique qu'il a un avantage de trois points de force, ce qui signifie qu'il a gagné le siège. Le cube bleu est retiré et réclamé par le joueur Anglais. Comme Louisbourg a un symbole colon, le joueur Anglais doit maintenant choisir s'il souhaite jouer une carte avec un tel symbole pour être capable d'y placer un de ses cubes. Il choisit de faire ainsi et joue la carte New York. Il place alors un de ses cubes sur la localisation. Il prend alors la carte localisation de Louisbourg de sa pioche de localisation et la place dans sa défausse.



Le Joueur Français doit choisir une carte d'empire à retourner dans sa pioche empire depuis les cartes de sa case siège. Il retourne alors les cartes restantes dans sa défausse. Le Joueur Anglais retourne toutes les cartes de sa case siège dans sa défausse.

Notez que le Joueur Français ne retire pas la carte Louisbourg de celle de sa pioche active. Cette carte est désormais inutile.

Renforcer un siège

Pour augmenter votre force dans un siège, si vous êtes l'attaquant ou le défenseur vous pouvez jouer une carte qui a un ou plusieurs symboles militaires. Vous ajustez le marqueur force de siège d'un nombre de cases en votre faveur égal au nombre de symboles militaires sur la carte. S'il y a deux sièges en cours, alors vous choisissez dans lequel ira la carte.



La carte que vous jouez doit être placée sur la case de siège correspondante. Par exemple si les Anglais sont les assiégeants et vous êtes le Joueur Français alors vous placez votre carte sur la case siège Anglais de votre côté du plateau. Cela inclut les cartes de localisation que vous jouez pour leur force militaire.

Vous pouvez seulement renforcer des localisations où vous pouvez tracer une série de connexion via des localisations contrôlées soit depuis Québec (si vous êtes le joueur Français) ou soit depuis Boston/New York (si vous êtes le joueur Anglais). Ces connexions peuvent être faites par rivière, lac, route et mer. Les pistes indiennes ne comptent pas comme des connexions dans ce cas. Vous n'avez besoin de jouer aucunes cartes pour voyager le long de ces connexions.

Carte fortification – une carte fortification peut être jouée dans un siège MAIS seulement par le joueur défenseur. Lorsqu'elle est jouée de cette façon, elle a une force de un. Notez que vous ne pouvez pas ajouter un disque fortification à une localisation actuellement en état de siège.

Symbole navire – une carte avec un symbole navire a une force militaire de un si elle est utilisée dans un siège qui a lieu dans une localisation qui a un symbole navire adjacent. Si une carte de localisation a un symbole navire et un symbole militaire alors vous pouvez seulement utiliser un de ces symboles, la carte n'ajoute pas deux à votre force.

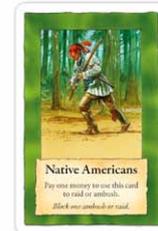


Chef militaire – Jouer une carte chef militaire est une action gratuite et ajoute un à votre force de siège.



Raid

Pour lancer un raid, vous jouez une ou plusieurs cartes qui spécifient qu'elles peuvent être utilisées en raid. Une carte vous autorise à faire un raid sur une localisation directement connectées à une que vous contrôlez. Deux cartes vous autorise à faire un raid sur une localisation à deux connexions, trois cartes autorisent un raid contre une localisation à trois connexions, et ainsi de suite. Une carte Prêtre ou Leader Indien peut être jouée pour augmenter la distance du raid, comme si c'était une autre carte qui permet un raid. Cependant, ces cartes ne peuvent pas être utilisées pour lancer un raid.



Vous devez payer un d'argent pour chaque carte Natif Américain que vous jouez, pas seulement la première fois.

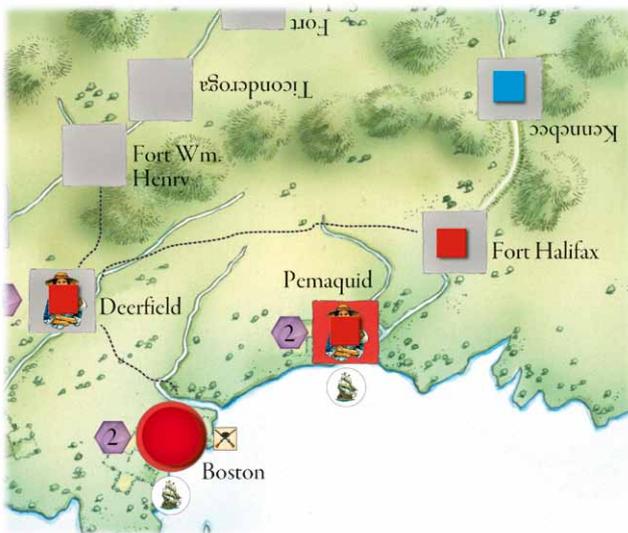
Vous pouvez seulement faire un raid le long des connexions formées par des rivières, des routes, des lacs ou des Piste indiennes. Vous pouvez utiliser n'importe quelle combinaison de ces connexions. Les localisations le long de la rive du même lac sont considérées comme connectées entre elles. Vous ne jouez aucunes

cartes de localisation pour lancer un raid et vous n'avez pas besoin de jouer de symboles de transport.

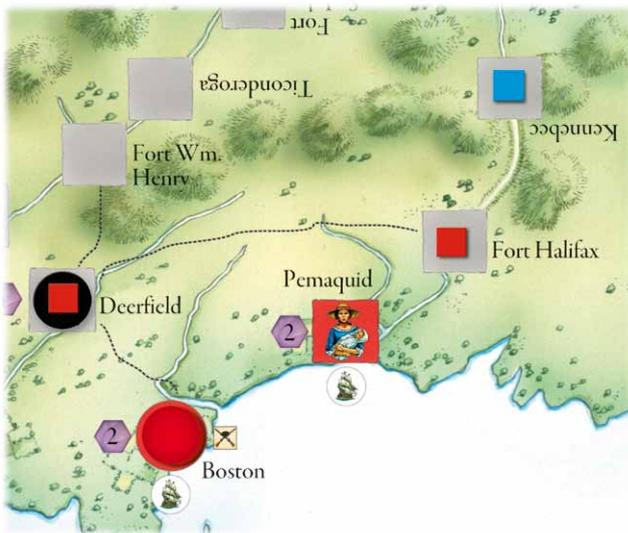
Vous ne pouvez faire un raid au-delà d'une localisation qui contient un cube ou un disque ennemi. Vous ne pouvez faire un raid sur une localisation qui a un disque fortification, ni ne pouvez faire un raid au-delà d'une telle localisation.

Votre adversaire a maintenant l'opportunité de bloquer le raid. Il peut faire ainsi en jouant une carte de sa main qui spécifie qu'elle peut bloquer un raid. Votre adversaire peut aussi bloquer le raid en jouant la carte de localisation pour la localisation qui est victime du raid. La carte jouée pour bloquer le raid est alors placée dans sa défausse. Votre adversaire n'a pas à payer d'argent pour jouer une carte Natif Américain pour bloquer un raid.

Si le raid n'est pas bloqué, alors vous prenez le cube ou le disque de la localisation pillée. Si vous avez pris un disque de la localisation alors votre adversaire le remplace avec un cube, à savoir une grande ville devient une petite ville. Vous conservez ce cube/disque et il vous ramènera des points à la fin de la partie.



EXEMPLE: À partir de Kennebec, le joueur Français peut lancer des raids contre Fort Halifax, Deerfield, Pemaquid et Boston. Un raid contre Boston nécessite de jouer trois cartes éligibles.



Dans cet exemple, Deerfield a été fortifié. Maintenant, le joueur Français ne peut seulement faire un raid contre Fort Halifax ou Pemaquid. Notez qu'il est possible de faire un raid sur Boston via Pemaquid.

Vous pouvez regagner le contrôle d'une localisation en prenant l'action 'coloniser une localisation'.

Emboscade

Vous jouez une carte qui a la capacité d'embuscade. L'autre joueur peut maintenant la bloquer avec une carte qui spécifie qu'elle peut le faire. Cette carte doit être jouée de la main, pas de la réserve. La carte utilisée pour bloquer une embuscade est placée dans la défausse du joueur. Votre adversaire n'a pas à payer pour utiliser une carte Natif Américain pour vous bloquer.

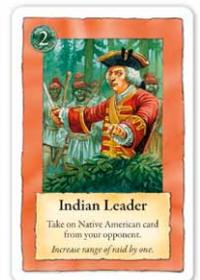


Si l'embuscade n'est pas bloquée, alors le joueur adverse doit sélectionner une carte qui a le symbole embuscade (comme indiqué ici) soit de sa main ou soit de sa réserve, et la replacer dans son pioche empire. Si le Joueur n'a pas une telle carte en main alors il doit vous le prouver en vous montrant sa main. Il ne perd pas de carte.



Prêtre/Leader Indien

Quand vous jouez une de ces cartes, votre adversaire doit vous donner une carte neutre Natif Américain, soit de sa main ou soit de sa réserve. Ensuite vous la placez dans votre défausse. S'il n'a pas une telle carte alors il doit vous montrer sa main pour le prouver.



Actions Financières

Prendre de l'argent

Vous jouez une carte de localisation et prenez une somme d'argent à la banque égale à la valeur indiquée dans le cercle doré.



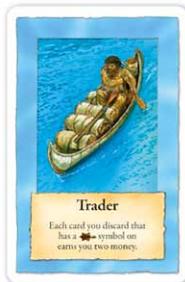
Marchand

Si vous jouez une carte avec un symbole navire, vous pouvez alors jouer une ou deux cartes avec cercles dorés et prendre une somme d'argent à la banque, égale au total des cartes. À savoir que si vous avez Norfolk, Deerfield, Boston et New York en main alors vous pouvez jouer la carte Norfolk pour son symbole navire et ensuite les trois autres cartes pour prendre huit d'argent à la banque.



Négociant

Lorsque vous jouez la carte négociant, vous jouez ensuite une ou plusieurs cartes de localisation qui ont le symbole fourrure. Pour chacune de ces cartes que vous jouez, vous prenez deux d'argent à la banque.



Piraterie

Cette action est seulement disponible pour le joueur Français. Vous jouez la carte Louisbourg et une autre carte avec un symbole navire. Ensuite vous prenez deux d'argent au joueur Anglais.

Si le joueur Anglais n'a pas l'argent suffisant alors vous prenez le manque à gagner à la banque.

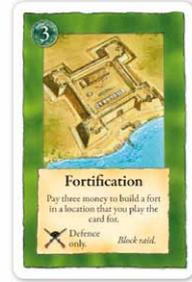


Actions gestion de carte

Sélectionner une carte d'empire

Vous choisissez une carte soit de votre pioche des cartes d'empire disponibles ou soit une des cartes d'empire neutres, et placez-la dans votre défausse. Vérifiez la carte pour voir si vous devez payer de l'argent à la banque. Vous ne pouvez prendre une carte de la couleur de votre adversaire, ni ne pouvez prendre une carte de localisation.

Par exemple, si vous prenez une carte fortification neutre, alors vous devez payer trois d'argent à la banque



Défausser une ou plusieurs cartes

Vous pouvez défausser une ou plusieurs cartes de votre main, placez-les dans votre défausse. Vous pouvez défausser une carte sans coût. Si vous souhaitez ensuite défausser plus de cartes, vous devez payer un d'argent pour chaque carte supplémentaire défaussée, par exemple si vous défaussez trois cartes, vous aurez à payer deux d'argent.

Placer une carte dans votre réserve

La réserve vous donne la flexibilité de placer des cartes de côté, ainsi vous pouvez les récupérer plus tard quand elles vous seront plus utiles. Vous sélectionnez une carte de votre main et la placez face visible sur la case marquée 'Réserve'. Vous pouvez avoir autant de cartes que vous souhaitez dans votre réserve. Votre adversaire doit être capable de clairement voir les cartes dans votre réserve. Récupérer les cartes de votre réserve est une action gratuite, qui est expliquée plus loin.



Récupérer votre réserve

Comme une action gratuite, vous pouvez récupérer les cartes de votre réserve et remettez-les dans votre main. Vous devez reprendre toutes les cartes de votre réserve. Vous devez payer un d'argent pour chaque carte que vous récupérez.

Notez que vous pouvez avoir plus que cinq cartes en main.



Gouverneur

Quand vous jouez la carte gouverneur, vous sélectionnez aussi une ou deux cartes de votre main et les retournez dans les cartes disponibles. C'est une façon de réduire le nombre de cartes dans votre pioche. Si vous choisissez de retirer une carte de localisation, alors vous la retournez dans votre pioche de cartes de localisation disponible. Si vous choisissez une carte d'empire alors vous la retournez dans votre pioche de carte d'empire. Si c'est une carte neutre alors vous la retournez avec les autres cartes neutres. Vous pouvez toujours récupérer une carte précédemment retirée dans les tours avenir si vous le souhaitez. En ce qui concerne une carte de localisation, vous aurez à 'coloniser' la localisation une fois de plus, incluant de jouer une carte avec un symbole colon carte si nécessaire.

Intendant

Si vous jouez la carte intendant, alors vous payez deux d'argent à la banque (les intendants Français étaient notoirement corrompus) et ensuite sélectionnez une carte de votre choix depuis votre défausse et placez-la dans votre main.



Soutien National

Jouer votre carte soutien national est une action gratuite. Vous piochez trois cartes de votre pioche.

S'il n'y a pas assez de cartes dans votre pioche alors vous mélangez votre défausse pour faire une nouvelle pioche. Vous défaussez seulement cette carte après que vous avez pris les trois cartes, à savoir que vous ne pouvez pas jouer cette carte et la piocher à nouveau car vous avez mélangé votre défausse. Notez qu'il est possible pour vous de jouer cette carte, ensuite un Intendant pour la récupérer, et après de la jouer une seconde fois dans le même tour.



Autres actions

Se retirer d'un siège

Vous pouvez choisir de vous retirer d'un siège. Vous traitez cela comme si vous aviez perdu le siège, à savoir que vous perdez une carte d'empire de la case de votre siège. Les cartes restantes sont placées dans votre défausse. Votre adversaire place aussi les cartes de sa case siège dans sa défausse. Retirez le marqueur siège de la localisation.

Passer

Simplement ne rien faire. Passer ne vous empêchera pas d'accomplir d'autres actions dans les tours à venir.

Fin de la partie

Le Joueur Anglais gagne immédiatement s'il gagne un siège à Québec. Le Joueur Français gagne immédiatement s'il gagne un siège à Boston ou à New York. Ce n'est pas nécessaire de placé un cube sur la localisation qui déclenche la condition de victoire.

Sinon la partie se termine jusqu'à qu'une des conditions de fin de partie soit rencontrée:

- s'il n'y pas de sièges en cours au début du tour d'un joueur et qu'il a placé tous ses disques ou cubes sur le plateau,
- s'il n'y pas de sièges en cours au début du tour d'un joueur et qu'il a capturé douze points en valeur de cubes/disques à son adversaire (un cube a une valeur de deux points et un disque a une valeur de quatre points).

Chaque joueur ajoute maintenant le nombre de points qu'il a. Vous marquez des points comme indiqué pour les localisations que vous contrôlez, à savoir que vous devez y avoir un cube ou un disque. Si vous avez un disque dans une localisation alors vous marquez le double des points que le nombre de points indiqué.

Vous marquez aussi deux points pour chaque cube de votre adversaire que vous avez capturé et quatre points pour chaque disque vous avez capturé.

Le Joueur qui a le plus haut total de points est le gagnant. Dans le cas d'une égalité, le Joueur Français est le gagnant.

Credits

Jeu conçu par Martin Wallace

Création Artistique par Peter Dennis

Graphiques par Solid Colour

Traduction allemande par Ferdi Köther

Traduction française par Christophe Muller, dédicace à Akhela, défenseur francophone

Italian translation by Andrea 'Liga' Ligabue

Testé par Andy Ogden, Mike Young, Alan Paull, Richard Spilsbury, Richard Dewsbery, Jerry Elsmore, Alan McClenahan, Simon Bracegirdle, Nigel Drury, Michael Young, Peter Johnston, Coleman Charlton, Kurt Fischer, Dave Platnick et Al Roireau.

Commentaire historique par John Ellis.

Remerciement à Julia Wallace, James Hamilton, Richard Dewsbury, Andy Callan et David Gatheral.

Si vous rencontrez des difficultés alors vous pouvez me contacter sur martin@treefroggames.com ou allez sur le site web de Treefrog, www.treefroggames.com pour un Faq. Si vous avez n'importe quels problèmes avec des pièces endommagées ou manquantes alors merci de contacter Julia sur julia@treefroggames.com.

The rules to 'A Few Acres of Snow' are © Martin Wallace 2011.

All artwork is © Treefrog Limited.



Notes et aides du créateur sur le jeu

Le joueur le plus astucieux aura compris que le mécanisme central de 'A Few Acres of Snow' est fortement influencé par le best-seller des jeux de carte, Dominion. Je suis heureux d'adapter les idées des autres jeux, aussi longtemps que je pense qu'elles correspondent au thème. Le système de construction de sa pioche dans le jeu repose sur le délai entre la demande pour quelque chose et sa réalisation, est un enjeu majeur pour les deux adversaires. Ce fut une guerre menée avec de très longue ligne d'approvisionnement.

Le thème du jeu m'avait été suggéré par mon ami, John Ellis, qui s'avère aussi être un historien militaire. Il venait juste de faire quelques recherches sur la période pour un livre et a été frappé par la façon dont beaucoup de mouvement ont été limités aux rivières. John a gentiment fourni le commentaire historique qui apparaît ci-dessous.

J'ai joué à ce jeu plus de fois que d'autre joueur (au moment où j'écris ces mots) et je n'ai encore qu'une vague idée de l'éventail des stratégies qui peuvent être adoptées. Ainsi je ne peux pas donner de conseils appropriés sur ce qui peut constituer la meilleure façon de jouer. Ce que je sais, c'est que les premières fois que vous jouez à ce jeu, vous serez accablé par les possibilités des actions possibles disponibles, et vous allez probablement prendre un certain temps pour terminer le jeu. La première chose est une question d'expérience, après quelques parties vous vous rendrez compte que seul un petit nombre d'actions est utilisé de façon régulière, et que beaucoup dépendent d'avoir la bonne carte dans votre main, et que vous n'avez pas la carte, cela ne sert même à rien de penser à cette action. La seconde chose dépend si les joueurs vont se mettre la pression. Le moyen le plus probable pour terminer la partie est pour un joueur de placer tous ses disques ville. Si les deux joueurs ne développent pas leurs villes, alors la partie risque d'être longue. Si un joueur s'aperçoit qu'il a un avantage en points, alors il devra pousser le développement de ses villes le plus vite possible avant que l'autre joueur ne puisse réagir.

Le titre est tiré d'une citation de Voltaire (toujours bon pour accrocher). C'est censé être sa réponse aux nouvelles sur la chute de Québec, comme 'Ha, c'est seulement quelques arpents de neige.'

Martin Wallace

Présentation des cartes

Sauf indication contraire, il y a une carte de chaque.

Cartes Anglaises

Pioche Initiale
Boston
New Haven
New York
Norfolk
Pemaquid
Philadelphia
St. Mary's

Les cartes de localisation disponibles

Albany
Baltimore
Canso
Cumberland
Deerfield
Detroit
Fort Beausejour
Fort Duquesne
Fort Frontenac
Fort Halifax
Fort Niagara
Fort Presqu' Isle
Fort St. John
Fort Stanwix
Fort Venango
Fort William Henry
Gaspé
Halifax
Kennebec
Louisbourg
Oswego
Port Royal
Richmond
Tadoussac
Ticonderoga
Trois Rivières

Les cartes d'empire disponibles

Bateaux
Fortification
Gouverneur
Soutien National
Leader Indien
Chef militaire
Milices x 3
Rangers
Infanterie régulière x 6
Colons
Navires x 2
Artillerie de siège
Négociant

Cartes Françaises

Pioche Initiale
Gaspé
Louisbourg
Montréal
Québec
Port Royal
Tadoussac
Trois Rivières
Bateaux
Infanterie régulière
Négociant

Les cartes de localisation disponibles

Albany
Canso
Detroit
Fort Beausejour
Fort Duquesne
Fort Frontenac
Fort Halifax
Fort Niagara
Fort Presqu' Isle
Fort St. John
Fort Stanwix
Fort Venango
Fort William Henry
Halifax
Kennebec
Michillimackinac
Oswego
Penaquid
Ticonderog

Les cartes d'empire disponibles

Coueurs de Bois
Fortification
Gouverneur
Soutien National
Intendant
Chef militaire
Milices x 3
Natifs Américains
Prêtre x 2
Infanterie régulière x 3
Navires
Artillerie de siège
Négociant

Cartes Neutres

Fortification x 2
Natifs Américains x 5
Colons x 2

Séquence de tour d'un joueur

1. Vérifier pour voir si vous avez gagné un siège.
2. Effectuez deux actions (seulement une action au premier tour).
3. Refaire sa main à cinq cartes, (mélangez la défausse dès qu'elle est vide pour constituer une nouvelle pile).

Actions expansives

Coloniser une localisation – **ccarte de localisation connectée + transport symbole carte (+ carte symbole colon si nécessaire)**. Placer un cube sur la localisation et placer la carte de la localisation dans votre défausse.

Développer une localisation – **carte de localisation désirée + carte symbole colon**. Remplacer cube avec disque.

Fortifier une localisation – **carte de localisation désirée + carte fortification + trois d'argent**. Placer un disque fortification sur la localisation.

Actions agressives

Assiéger une localisation – **carte de localisation connectée + carte symbole transport + carte symbole militaire** (cela peut être un symbole navire si la localisation a un symbole navire adjacent). Voir les règles pour plus de détails.

Renforcer un siège – n'importe quelle carte qui a une force militaire. Un symbole navire compte comme un point de force si la localisation a un symbole navire adjacent. Artillerie de siège nécessite que vous payiez un supplément de trois d'argent. La carte doit être placée sur votre case carte siège carte. Jouer un chef militaire est une action gratuite.

Raid – Jouer une carte qui peut effectuer l'action raid. Faire un raid sur une localisation connectée à une localisation que vous contrôlez (bateaux, chariot, Piste indienne ou lac). Faire un raid sur une localisation plus loin pour chaque carte supplémentaire que vous jouez qui peuvent faire un raid (peut utiliser une carte Prêtre/Leader Indien). L'adversaire peut bloquer le raid en jouant une carte qui le spécifie, ou la carte de localisation pour la localisation victime du raid. Vous ne pouvez faire un raid dans ou au travers d'une localisation avec un disque fortification. Si le raid réussit, alors prenez le cube/disque de la localisation. Le possesseur remplacera un disque retiré par un cube.

Embuscade – Jouer une carte qui peut effectuer l'action embuscade. L'adversaire peut la bloquer en jouant une carte appropriée. Si elle n'est pas bloquée, alors l'adversaire doit placer une carte, soit de sa main ou soit de sa réserve, qui a un symbole embuscade dans sa pioche empire disponible. S'il n'en a pas une, alors il doit vous montrer sa main pour le prouver.

Leader Indien/Prêtre – Votre adversaire doit vous donner une carte neutre Natif Américain de sa main ou de sa réserve. S'il n'en a pas, il doit vous montrer sa main pour le prouver. Placer la carte Natif Américain dans votre défausse.

Actions financières

Prendre de l'argent – jouer une carte de localisation et prendre la somme d'argent indiquée.

Marchand – jouer un symbole navire pour pouvoir jouer un ou plusieurs symboles or et prendre une somme équivalente d'argent.

Carte négociant – gagner deux d'argent pour chaque carte que vous jouez qui a un symbole fourrure.

Piraterie – seulement pour le joueur Français. Jouer la carte Louisbourg avec une carte symbole navire. Prendre deux d'argent au Joueur Anglais. S'il n'a pas assez d'argent pour payer, alors prendre la différence à la banque

Actions gestion de carte

Prendre une carte – prendre une carte empire ou neutre de celles disponibles. Payer l'argent si nécessaire. Ajouter la carte sur le haut de votre défausse.

Défausser des cartes – vous pouvez placer une ou plusieurs cartes de votre main dans votre défausse. La première carte défaussée ne coûte rien, chaque carte supplémentaire défaussée coûte un d'argent.

Réserver une carte – placer une carte dans votre réserve. Aucune limite au nombre total nombre de cartes qui peuvent être dans votre réserve.

Récupérer votre réserve – prendre toutes les cartes de votre réserve et placer-les dans votre main. Vous devez payer un d'argent pour chaque carte prise. Si vous ne pouvez pas payer pour toutes les cartes, alors vous ne pouvez pas effectuer cette action. C'est une action gratuite.

Carte Intendant – payer deux d'argent pour prendre une carte de votre choix de votre défausse.

Carte gouverneur – sélectionner deux cartes de votre main remplacer-les avec les cartes localisation/empire disponibles.

Carte Soutien National – Prendre trois cartes de votre pioche. C'est une action gratuite.

Autres actions

Se retirer d'un siège – retirer votre marqueur siège d'une localisation assiégée. Placer les cartes de votre case carte siège carte dans votre défausse.

Passer – ne rien faire.

